# MAXI juegos 18

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

# MAXI JUEGOS ERBE

**EDITA:**
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

**Consejero-delegado:** Roberto Altarriba
**Director general:** Fernando Castillo
**Director de producción:** Manuel Álvarez
**Director editorial:** Julià de Jòdar
**Editora general:** Natàlia Díez Ruiz de los Paños
**Coordinación editorial:** Juan D. Castillo Marianovich
**Coordinación informática:** Vicente Vescovi
**Coordinación de la producción:** Jordi Martínez
**Servicios editoriales:** Llum L. Pijuan

**Redacción, diseño y producción:**
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

**Preimpresión digital:**
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

**Impresión y encuadernación:**
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain


**ISBN Obra completa:** 84-487-0236-0
**ISBN Tomo I:** 84-487-0234-4
**Depósito legal:** B. 9.912/1994

**Distribuye para España:**
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

**Distribuye para México:**
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

**Distribuye para Argentina:**
**Capital Federal:** Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
**Interior:** Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

**CERTIFICADO DE GARANTÍA**
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

**Suscripciones y petición de números atrasados:**
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

# CRUISE FOR A CORPSE

Resuelve un misterioso asesinato en alta mar. Eres el inspector Raoul Dusentier y has sido invitado a un crucero por el Mediterráneo. Tan pronto como comienza el crucero te ves envuelto en la investigación de un crimen: ¡el de tu anfitrión!

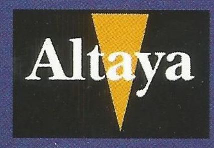



## Requisitos mínimos:

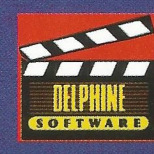
- al menos 570Kb de RAM libres.
- MS-DOS versión 3.30.
- tarjeta gráfica VGA o MCGA con 256 colores.
- soporta las tarjetas de sonido SoundBlaster, Roland MT-32, AdLib, y el altavoz del PC.

## Requisitos deseables:

- PC-AT 386 o superior.
- 1Mb de memoria libre.
- tarjeta gráfica VGA.
- se recomienda usar un ratón.
- disco duro con 4Mb libres.
- tarjeta de sonido SoundBlaster o compatible.

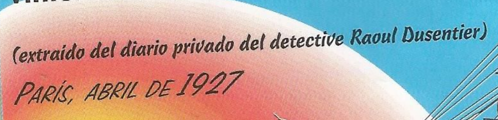






# La Historia...

Una fría mañana de primavera el destino finalmente decidió llamar a mi puerta. El cartero me dejó una curiosa carta. Unas pocas frases garabateadas nerviosamente en el sobre... una inofensiva invitación que me hizo pensar en unas placenteras y soleadas vacaciones en el magnífico barco de mi anfitrión, el millonario Niklos Karaboudjan. Justo tras mi llegada, Héctor, el mayordomo del señor Niklos, me llamó al camarote de su señor con claras muestras de un gran nerviosismo. Seguí rápidamente los pasos del mayordomo y nos encontramos en el lugar del crimen. Karaboudjan estaba tendido en el suelo... **MUERTO.** Cuando iba a acercarme al cadáver para inspeccionarlo recibí un fortísimo golpe en la cabeza. Recuerdo que antes de caer inconsciente dos palabras me vinieron a la mente... **CADÁVER y CRUCERO..**



*(extraido del diario privado del detective Raoul Dusentier)*

PARÍS, ABRIL DE 1927




# ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG




Este juego necesita un proceso de instalación mediante el cual se copiarán los ficheros del programa al disco duro y después se le indicará el hardware de que dispones. El primer paso es hacer una copia de seguridad de los disquetes de instalación. Para ello puedes usar el comando **DISKCOPY** del **MS-DOS**. Guarda los disquetes originales en un sitio seguro. Te van a hacer falta dos disquetes de 3,5 pulgadas y alta densidad (1,44Mb) y otro de doble densidad (720Kb). Asegúrate de que tienes suficiente sitio libre en la unidad de disco en donde quieres instalarlo (aprox. 3,5Mb).

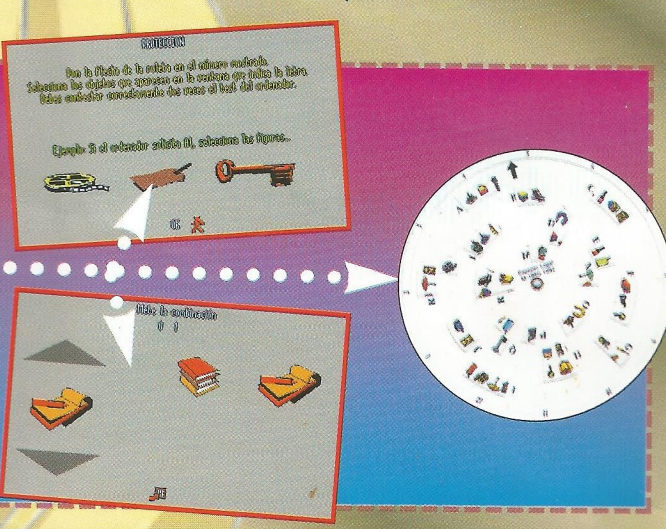
# Dentro del juego

*Mientras juegas irás consiguiendo una serie de objetos que se irán almacenando en tu inventario. Al inicio sólo cuentas con tu reloj de bolsillo y el mapa del barco. El resto de los objetos los conseguirás de otros personajes o los encontrarás en lugares escondidos... Aquí tienes una lista de ellos:*

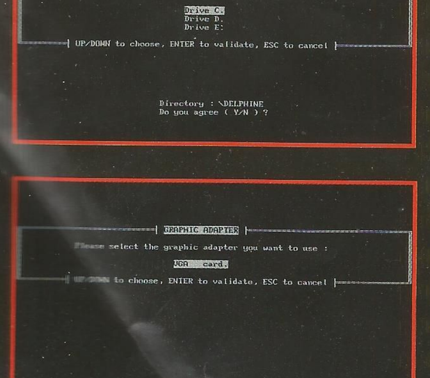
| OBJETO | DÓNDE LO ENCUENTRAS |
|---|---|
| Misal | En el bar, te lo da el camarero |
| Carta del obispo | Dentro del misal del padre Fabiani |
| Maleta con material de juego | En el camarote del padre Fabiani |
| Factura de una pulsera | Salón de fumadores |
| Llave | Suelo del camarote de Raoul y Julio |
| Carta agradecimiento | Escritorio del despacho de Niklos |
| Pulsera | Escritorio del despacho de Niklos |
| Invitaciones de boda de Julio y Daphne | Cajón del aparador del comedor |
| Bata con iniciales D.K. | Entre la ropa sucia en la lavandería |
| Medallón con foto de Agnes | Bata en la lavandería |
| Receta médica | Bolso de cosméticos en camarote de Suzanne |
| Vaso y botella de whisky | En el bar |
| Recorte de periódico | Entre la ropa vieja del armario del camarote de Suzanne |
| Reloj | Interior del armario del camarote del padre Fabiani |

## PROTECCIÓN DEL JUEGO

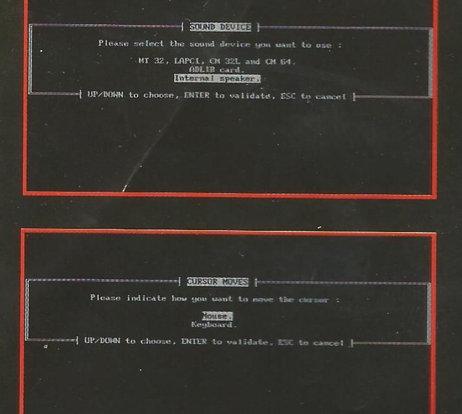
**Para jugar tienes que pasar la protección del juego. Coge la ruleta que acompaña al juego y sigue las instrucciones de la pantalla: cuando te pida la combinación de símbolos, pon la flecha negra de la rueda pequeña junto al número que veas en la pantalla, busca la letra en la rueda pequeña y tendrás la combinación que te pide el programa. Si la combinación tiene más de un símbolo selecciona el primero y pulsa ENTER. Repite esta operación para cada signo.**



# ...ANTES DE JUGAR... ANTES D




**Inserta el disquete "DISCO 1" en la disquetera, pasa a esa unidad de disquetes y teclea INSTALL. El programa de instalación te mostrará un menú en el que podrás elegir la letra de la unidad en donde quieres instalar el juego, el tipo de tarjeta gráfica y la tarjeta de sonido que tienes, si quieres usar el teclado o el ratón. Una vez que hayas establecido la configuración a emplear podrás salvarla mediante una de las opciones y, después de eso, proceder con la instalación en sí (copiado de los ficheros hacia la unidad de destino).**















# CONTROLES

### RATÓN

Ésta es la opción que los propios diseñadores del juego recomiendan usar. El cursor se desplaza por la pantalla moviendo el ratón. El botón izquierdo del ratón servirá para mover a nuestro personaje de un sitio a otro y ejecutar acciones con los objetos que encontremos. El botón derecho sirve para desplegar el inventario. Si se pulsan los dos botones simultáneamente aparecerá el menú del sistema, que nos permitirá salvar y recuperar el estado actual del juego, recomenzar y salir del juego.

### TECLADO

Las acciones posibles son las mismas. Para mover el cursor se usan las teclas del cursor o bien las flechas del teclado numérico (7, 9, 1 y 3 para las diagonales, mientras que 8, 4, 6 y 2 para horizontal y vertical). La tecla ENTER o el 5 del pad numérico equivalen al botón izquierdo del ratón. La tecla Insertar o el 0 del pad nos permitirán mostrar el inventario (equivale al botón derecho del ratón), y la tecla Suprimir o el "." del pad numérico equivale a la pulsación simultánea de los dos botones del ratón, es decir, muestran el menú del sistema.

### ACCIONES

A partir de ahora se explican todas las acciones posibles dentro del juego usando un ratón. Si no dispones de uno, en el párrafo anterior se muestra la correspondencia entre el ratón y el teclado.

Para mover a Raoul por la habitación sólo tendrás que apuntar con el cursor al sitio al que quieras que vaya y pulsar el botón izquierdo del ratón. Raoul irá hasta el punto que hayas señalado evitando cualquier obstáculo que estuviera en su camino. Observa que el cursor del ratón representa la figura de un hombre andando. Si quieres que Raoul entre en otra habitación, pon el cursor sobre la puerta de la habitación en la que te encuentres (cambiará de forma para indicar que ésa es una salida) y pulsa el botón izquierdo del ratón.

A pesar del entorno gráfico interactivo con que cuenta este juego, en esencia sigue siendo una aventura conversacional, en la que podrás encontrar objetos y personajes. La forma de avanzar hacia la solución es conseguir diferentes objetos, aprender a usarlos en el sitio y momento adecuados, visitar lugares, hablar con los personajes que te vayas encontrando... Con cada objeto podrás realizar una serie de acciones distintas. Para averiguar qué acciones vas a poder ejecutar con un determinado objeto que te encuentres, coloca el cursor sobre él (el cursor del ratón cambiará para indicarnos que es posible manipular ese objeto) y pulsa el botón izquierdo del ratón. En ese momento se desplegará cerca del cursor una lista de verbos. Para ejecutar una de esas acciones bastará con que sitúes el cursor sobre el verbo adecuado y pulses el botón izquierdo del ratón. Al colocar el cursor sobre cada verbo verás que su color cambia a uno más claro, volviéndose a oscurecer cuando no esté seleccionado. Si decides no usar ninguna de las acciones que se te muestran sólo tendrás que mover el cursor hasta la cabecera del menú y, sobre ésta, pulsar el botón izquierdo del ratón.

Ciertas acciones requieren que tengas el objeto en tus manos (por ejemplo, tendrás que tener en tus manos una carta para poder leerla). El inventario sirve para ver todos los objetos que Raoul ha cogido. Para verlo pulsa el botón derecho del ratón y verás aparecer cerca del cursor la lista de objetos que Raoul lleva consigo. Si deseas realizar alguna acción sobre algún objeto del inventario deberás escogerlo primero entre todos los objetos del inventario (con el botón izquierdo del ratón).

Además del inventario aparecerán dos opciones, Mapa y Tiempo, que sirven, respectivamente, para ver la situación exacta de Raoul en el barco y llevarle a cualquier sitio donde quieras ir, y ver el reloj del tiempo de juego transcurrido. Este reloj no refleja el tiempo que llevas jugando, sino el tiempo interno del desarrollo del juego, avanzando sólo cuando Raoul realiza alguna acción que ayuda a desvelar la trama. La acción comienza a las ocho en punto de la mañana.

# ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

El programa de instalación creará (pidiéndonos confirmación antes) el directorio \DELPHINE\CR256 y empezará a copiar los ficheros del juego dentro de él. Para jugar sólo tienes que pasar al directorio \DELPHINE y teclear CR256. Recuerda que deberás haber configurado el juego para que use el hardware que tienes disponible realmente. Si cambias algún dispositivo siempre puedes ejecutar de nuevo el programa INSTALL (que se encuentra en \DELPHINE\CR256) que te permitirá reconfigurar el juego. No olvides cargar el driver de ratón correspondiente antes de empezar a jugar.




















### ENLACE ENTRE OBJETOS

En ciertas ocasiones deberás emplear un objeto que hayas cogido previamente y realizar alguna acción sobre otro objeto. Las relaciones entre dos objetos suelen ser obvias aunque deberás tener paciencia. Siempre existe una solución. Por ejemplo, si tienes una llave y hay un puerta, el método que deberás seguir es:

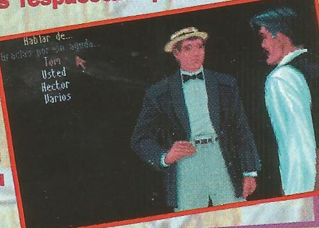
- pulsa el botón derecho del ratón para ver el inventario.
- elige la "llave" pulsando el botón izquierdo.
- selecciona el verbo "Poner en..." en la lista de acciones que se habrá desplegado.
- mueve el cursor sobre el cerrojo de la puerta y pulsa el botón izquierdo del ratón.




Raoul llevará a cabo la acción y abrirá la puerta usando para ello la llave.

### DIÁLOGO CON OTROS PERSONAJES

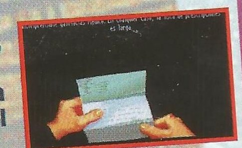
Para poder realizar una investigación correctamente tendrás que interrogar a los demás personajes del juego, que se han convertido en los sospechosos del asesinato del Sr. Niklos. Cuando estés cerca de un personaje al que quieras interrogar sitúa el cursor sobre él y pulsa el botón izquierdo para desplegar el listado de acciones. Selecciona el verbo "Hablar" para iniciar la conversación. Aparecerá una lista de los temas de conversación clasificados por sus títulos. Cada título incluye todos los temas de conversación relacionados con un personaje. Según las respuestas que te dé un personaje se irán añadiendo uno o más temas al listado. Cuando quieras terminar con la conversación selecciona la opción "Gracias por su ayuda..." y ya está.




### MENÚ DEL SISTEMA

Este menú ofrece opciones que no son parte del juego en sí, tales como salvar, cargar partes del juego, recomenzar, etcétera. Para acceder a este menú tendrás que pulsar simultáneamente ambos botones del ratón o bien pulsar la tecla "Suprimir". En este menú tendrás las siguientes opciones:

- Volver a empezar: volverás al estado inicial del juego, es decir, sin llevar nada en el inventario y a las ocho en punto de la mañana.
- Unidad para salvar: te permitirá indicarle al juego en que unidad de disquete o disco duro quieres salvar los ficheros de estado del juego.
- Salvar un juego: sirve para salvar el estado actual del juego en un fichero, de forma que después podrás recuperarlo si cometes algún error o si sales del juego. Aparecerá una lista de aquellos juegos salvados previamente. Si usas un disquete para salvar las partidas no olvides indicar la unidad correcta mediante la opción anterior y tener el disquete formateado. Si no hubiese suficiente espacio libre en el directorio utiliza un nuevo disco para salvar o bien sálvalo sobre una partida ya existente. Te recomendamos que salves la acción frecuentemente y, en especial, antes de meterte en alguna situación peligrosa.



- Cargar un juego: sirve para continuar una partida salvada previamente. Una vez que aparezca la lista de juegos salvados, coloca el cursor sobre el nombre de la partida que quieras y pulsa el botón izquierdo del ratón.

## AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Cuando comience a ejecutarse el juego y antes de nada se te mostrará la pantalla de protección anti-copia. Ésta consiste en una combinación letra-número que tendrás que buscar en la ruleta de combinaciones que se adjunta con el juego. Una vez hayas encontrado la combinación, deberás, pulsando sobre las flechas superior e inferior, ir encontrando los diferentes objetos que componen la combinación. Cada vez que encuentres un objeto perteneciente a la combinación que se te ha pedido apúntale con el cursor y pulsa el botón izquierdo del ratón. Ese objeto aparecerá ahora a la derecha del selector de objetos. Una vez que tengas todos los objetos que componen la combinación pedida pulsa sobre el "OK" de la parte inferior de la pantalla. En total se te pedirán dos códigos. Tienes tres oportunidades, de dos códigos cada una, para pasar la protección del juego, bloqueándose si no consigues pasar esa protección.

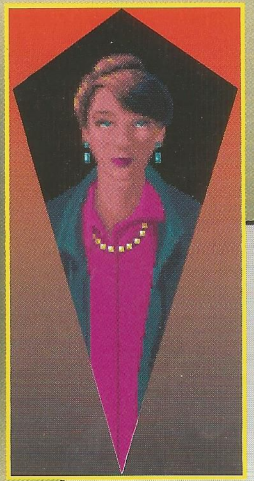






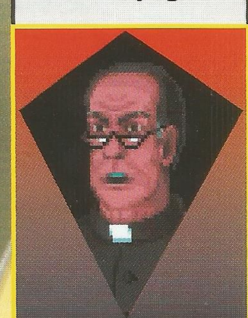


# LOS PROTAGONISTAS

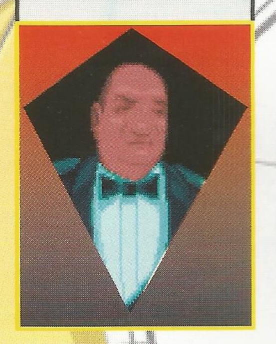


**Suzanne Plum:** amiga de la familia Kara-boudjan, aunque mantiene grandes diferencias con el Sr. Niklos, comparte camarote con Daphne. Tiene dos grandes defectos: le encanta inmiscuirse en los asuntos privados de los demás y tiene una gran afición por el alcohol. Ambos defectos la mantienen apartada de casi todo el mundo, excepto de Daphne y del padre Fabiani, del que es gran amiga.

**Padre Fabiani:** este sacerdote está muy apegado a la familia Karaboudjan. Parece tener grandes problemas con el juego.



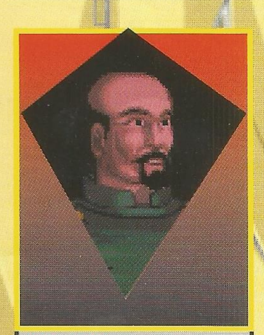
**Dick Schmock:** de este personaje apenas se sabe nada, ni a qué se dedica ni su conexión con los restantes invitados al crucero.



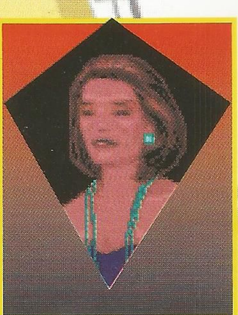
**Raoul Dusentier:** es un detective del cuerpo de Policía de París, conoció al Sr. Niklos durante una redada realizada en el Café de París para detener a un peligroso asesino. La información que había recibido resultó ser errónea y el Sr. Niklos le disculpó públicamente por el error. Lleva todo el peso de la investigación para aclarar la muerte de Niklos Karaboudjan en su propio barco mientras, junto a los restantes personajes, se hallaba realizando un crucero de placer.



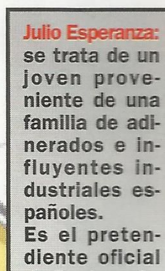
**Daphne Karaboudjan:** hija de Niklos y de Rebeca Karaboudjan y heredera de la fortuna familiar. Hay división de opiniones sobre la reacción que tuvo al enterarse del asesinato de su padre. Nunca se ha llevado bien con Rebeca, su madrastra.



**Héctor:** es el ayuda de cámara del Sr. Niklos, por quien profesa una lealtad a toda prueba. Fue él quien descubrió el cadáver. Está realmente muy afectado.



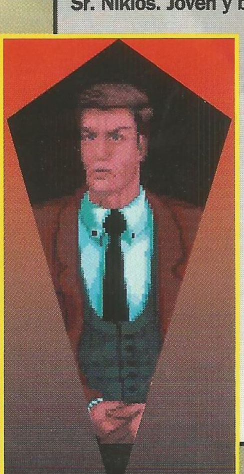
**Rebeca Karaboudjan:** esposa de Niklos. Su carácter altivo y orgulloso y su ambición hacen que tenga pocos amigos. Incluso se lleva mal con su hijastra, Daphne.





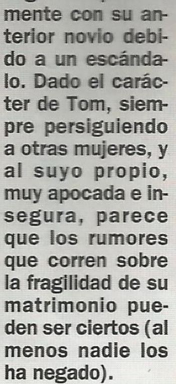
**Julio Esperanza:** se trata de un joven proveniente de una familia de adinerados e influyentes industriales españoles. Es el pretendiente oficial de Daphne. Su principal pasión son los coches de carreras. Todos piensan que es una persona encantadora.

**Tomas Logan:** Tom es el abogado del Sr. Niklos. Joven y brillante, con fama de oportunista, no cae muy bien a casi nadie por su carácter altivo. Según los últimos rumores está pasando por graves apuros económicos, parece ser que realizó una operación inmobiliaria de cierto riesgo y que no funcionó como esperaba. Viaja junto a su esposa Rose.






✝ **R.I.P.**
**NIKLOS KARABOUDJAN:** conocido por ser el descendiente de una saga de grandes magnates y por su enorme fortuna personal. Una de sus posesiones es el "Karaboudjan III". Se trata de un velero del siglo XIX ganado a un contrabandista por su bisabuelo y heredado a través de su padre. Es el barco en el que están realizando el crucero los personajes del juego.



**Rose Logan:** está casada con Tom Logan después de romper precipitadamente con su anterior novio debido a un escándalo. Dado el carácter de Tom, siempre persiguiendo a otras mujeres, y al suyo propio, muy apocada e insegura, parece que los rumores que corren sobre la fragilidad de su matrimonio pueden ser ciertos (al menos nadie los ha negado).



La historia empieza a las ocho en punto de la mañana, en la oficina que Niklos Karaboudjan tiene en su barco, al día siguiente de haber encontrado su cuerpo sin vida.

Registras la habitación y encuentras una nota arrugada junto al cenicero caído en el suelo. Al desplegarla y leerla ves que la nota hace referencia a una cita a las ocho de la tarde en el bar la pasada noche; firmada como "F."; piensas inmediatamente en el padre Fabiani. Te diriges al bar y allí le muestras al barman la nota y éste te cuenta que recuerda bien aquella cita pero que, debido a que hablaban muy bajo, no pudo escuchar nada, aunque el sacerdote parecía muy enfadado. Además, como tienes intención de ir a ver al padre, te entregará su misal, que se lo había dejado olvidado allí. Al hojearlo descubres entre sus páginas una carta del obispo en la que se le recrimina al padre Fabiani su conducta y se le advierte de futuras medidas. Junto al bar está la sala de fumadores y en ella está Tom, con quien hablas, contándote algo acerca de su vida. En la cubierta superior ves a Suzanne, a quien también interrogas. Te diriges al camarote de Daphne y allí sorprendes una curiosa escena: Julio y ella estaban hablando y de repente ella le propina una sonora bofetada. Hablas con él y así te haces una idea de que Julio es el pretendiente de Daphne y que se trata de un personaje bastante insulso y algo abúlico.

Decides visitar al padre pero, al llegar a su camarote, descubres que no está, así que registras su habitación. Encuentras, a la izquierda de la mesita, una cartera llena de barajas de cartas, ruletas, dados, etc. Después de pasear un rato por el barco encuentras a Fabiani en el comedor. Le entregas el libro de oraciones sin mencionar la carta del obispo y le interrogas. Según él es un gran amigo de la familia. En el bar encontrarás a Suzanne bebiendo bastante más de la cuenta. Vuelves a interrogarla, esta vez acerca del padre Fabiani y de Julio, de quien te dice que, además de derrochar el dinero de su familia, siente pasión por los coches y que, en su día, heredará una gran fortuna. En la sala de fumadores, debajo de un sillón, encuentras un papel doblado. Al leerlo ves que se trata de una factura por la compra de una pulsera por valor de 3000 dólares perteneciente a Tom. Decides volver a hablar con él y te diriges hacia su habitación. Allí él te cuenta que considera a Suzanne una perfecta metomentodo y que ella se encuentra a bordo gracias a su amistad con el padre Fabiani. Sobre éste te dice que es un jugador empedernido que ha llegado a perder grandes cantidades de dinero.

Buscas a Julio en su camarote y hablas con él acerca de la amistad entre Suzanne y el padre Fabiani. Según él, Suzanne está en tratamiento médico debido a alguna enfermedad y el padre Fabiani la ayuda dada su gran amistad. Decides preguntarle a Fabiani acerca de su amistad con Suzanne. Te cuenta que para él se trata de una buena amiga y que, como ella tenía muchas ganas de ir a aquel crucero, habló con Niklos para que la invitara, ya que ellos no se llevaban nada bien. El motivo de esta tirantez parece ser que ella era la única que se atrevía a discutir con él abiertamente; de hecho recuerda que la pasada noche les oyó discutir bastante. Regresas a tu camarote y, en el suelo, encima de la alfombra, encuentras una llave que alguien ha perdido. Recuerdas que el escritorio del despacho de Niklos estaba cerrado con llave, así que te diriges hacia allí. Abres el escritorio para descubrir una carta de agradecimiento del padre Fabiani dirigida a Niklos, y un joyero que contiene una fabulosa cadena de brillantes. Sin duda se trata de la cadena a la que hacia referencia la factura de 3000 dólares de Tom. Inspeccionando el cierre de la cadena ves que lleva inscritas las iniciales "R. V. J.".



Te diriges hacia el comedor para hablar con el padre Fabiani y, al no encontrarle, aprovechas para buscar algo que te dé una nueva pista. En uno de los cajones del armario encuentras unas invitaciones de la boda de Julio y Daphne. Las invitaciones están firmadas por Niklos y Rebeca Vivian Jones (R.V.J.). Para seguir recopilando datos, en especial acerca de las últimos descubrimientos que has hecho, te diriges al camarote del padre Fabiani. Hablas con él y, al salir y dirigirte hacia la cubierta superior, descubres una escena, dirías que propia de enamorados, entre Tom y Rebeca, que al oírte llegar se marchan rápidamente. Bajas hasta la lavandería y allí, entre la ropa sucia de los invitados, descubres una bata con las iniciales D.K. que parece pertenecer a Daphne. La registras y descubres en uno de sus bolsillos un medallón que contiene una fotografía muy antigua de una señora que te resulta desconocida. Al volver hacia la cubierta superior, en la unión entre los dos pasillos, ves a Dick, al que interrogas. Te cuenta su vida, muy dura y llena de penurias. También te dará su opinión acerca de los restantes invitados del crucero. Sobre el medallón que acabas de encontrar te asegura que pertenece a Daphne y que la fotografía de su interior es su tía-abuela Agnes, por la que sentía un gran cariño. Localizas a Tom en la sala de fumadores y, al preguntarle acerca de su relación con Rebeca te cuenta que sólo se trata de un gran afecto. Sobre el medallón te comenta que se lo regaló a Daphne su tía-abuela cuando cumplió los 18 años.

Aún te queda pendiente aclarar el asunto referente a la carta de agradecimiento del padre Fabiani a Niklos Karaboudjan y vas a visitar al padre Fabiani de nuevo. Te aclara que fue debida a un generoso donativo que hizo éste cuando un rayo destrozó el campanario de su parroquia. Julio, al que te encontrarás en su camarote, te confirmará la historia del padre sobre el rayo, el campanario y el dinero que el padre necesitó reunir, por lo que organizó una serie de colectas y actos benéficos con los que recaudó mucho dinero. Vas a ver a Suzanne para hablar acerca de Agnes, la tía-abuela de Daphne. La encuentras en su camarote, bebida, como empieza a ser frecuente encontrarla. Aprovechando la situación registras su habitación. En el armario, dentro de un bolso de cosméticos, encuentras una receta médica bastante extraña. Como Suzanne no está en condiciones de hablar y parece necesitar algo más de su "tónico", visitas el bar, de donde coges un vaso y una botella de whisky. Al volver a su camarote descubres que ella ya no está allí. La encontrarás en la cubierta superior. Tendrás que invitarla a una copa para que se vuelva "muy elocuente". Sobre la receta médica te contará que pertenecía a Agnes y que la pobre anciana estuvo muy enferma sus últimos meses de vida.

Decides que ya es hora de interrogar al mayordomo, Héctor. Le encuentras en su cámara, haciendo pesas. Además de su opinión acerca de los demás personajes te cuenta que Agnes cayó muy enferma y que su señor, Niklos, consiguió que fuera a vivir con ellos para así poder cuidarla mejor. Según él se desvivió por atenderla, pero aún así la pobre mujer murió unos meses más tarde, dejando muy apenado a su señor. Tom te contará que la anciana poseía una enorme fortuna y que su testamento fue muy sorprendente, dejándote completamente intrigado. Como siempre, el padre Fabiani debe estar enterado de todo, así que vas a verle y le preguntas al respecto. Te contará que Agnes le dejó casi toda su fortuna a su hijo ilegítimo, un pecado de juventud. El resto fue a parar a Daphne. La vida de Agnes quedó rota a partir del embarazo y posterior nacimiento del niño, que fue entregado a un orfanato. Agnes se encerró en un convento al no poder resistirlo. Pasaron los años y nunca se supo nada de su hijo, hasta hace unos meses, cuando fue nombrado principal beneficiario del testamento de Agnes. Su nombre es Dick Schmock.

Después de hacer este descubrimiento, algo atur-

dido aún, te diriges a hablar con Suzanne para intentar aclarar algo más sobre Agnes y su hijo, Dick. Al pasar cerca del camarote de Rebeca ves, por el ojo de buey, que ella está hablando con alguien y parece muy enfadada. El motivo de su enfado parece ser la intromisión de Dick, ya que ella consideraba la herencia de Agnes como suya. El enfado crece hasta llegar a proferir amenazas de muerte contra Dick, aunque la conversación se detiene cuando intuye que les estás escuchando. Llegas al camarote de Suzanne y, tras un nuevo registro, esta vez en el armario de la derecha, descubres entre la ropa sucia un sobre con un recorte de periódico de hace unos años sobre un accidente de automóvil en el que perdió la vida la esposa de Niklos Karaboudjan. ... ¡Así que había estado casado antes! Vuelves al camarote de Fabiani para que te aclare todos estos nuevos descubrimientos. No está, así que registras su habitación. En el armario verás un reloj de bolsillo que parece muy caro. Al salir de su habitación ves a Julio tomando el aire por allí cerca, así que le muestras el reloj y él te cuenta que pertenecía al padre hasta que lo perdió en una partida de póker, junto a una gran cantidad de dinero, frente a Niklos.

En la cubierta superior encuentras a Rose, la mujer de Tom. La interrogas y ella te cuenta que su marido siempre ha sido muy bueno y atento con ella, y que están muy enamorados. Si le preguntas sobre la reunión del padre Fabiani y Niklos Karaboudjan te dirá que los vió discutir acaloradamente. Localizas a Rebeca en su camarote y la interrogas acerca de los restantes invitados al crucero. Te confirma que ella era la segunda esposa de Niklos, que no se llevaba muy bien con su hijastra pero que últimamente han encontrado un punto medio en sus relaciones, una cómoda ignorancia la una de la otra. Te hablará también sobre la vida de Rose, contándote que ha sido muy desgraciada desde hace muchos años. Para aclarar este tema vas al bar para ver a Suzanne y después al restaurante para ver al padre Fabiani.

Éste te dice que Rose tuvo un novio llamado Raphael Lambert antes de casarse con Tom. Al parecer le encontraron en un burdel, muy bebido y en compañía de una prostituta, unos pocos días después de anunciarse su compromiso formalmente. Después de tal escándalo, el padre de Rose, el abogado Melville, se libró de aquel hombre y desde entonces no se le ha vuelto a ver. La pobre Rose nunca superó aquello.

Al preguntar a Julio sobre la muerte de Niklos te responde que ésta ha sido un terrible golpe para Daphne y que incluso él está muy abatido ya que Niklos siempre le trató muy bien. Hablas con el padre Fabiani, quien te confirma que las relaciones entre Daphne y Rebeca son muy malas. Daphne no puede soportar el carácter ambicioso de Rebeca, siendo ésta lo más opuesto a su verdadera madre, Mercedes, que era una mujer tranquila y amable. Hablas acerca de Mercedes con Héctor, que te dice que Niklos nunca superó que su primera esposa, que describe como una hermosa y gran mujer, se matara en el coche que él le había regalado. Sobre la partida de póker en la que el padre Fabiani perdió el reloj te comenta que, al día siguiente, éste volvió fuera de sí para exigir que le devolviera todo lo que había perdido, pero que Niklos se negó por pensar que lo había ganado limpiamente. El padre se fue aquel día ciego de rabia.

Te diriges a hablar sobre Rose con el padre Fabiani y después con Daphne. Vas a buscar a Rose para aclarar los temas que la afectan y, al subir a la cubierta superior, ves que ella no está pero que se ha dejado olvidado el bolso de costura. Lo registras y encuentras la publicidad de unas pistolas. Justo en ese momento Rose llega allí y te pilla "con las manos en la masa". Te explica después que sólo se trataba de comprar una pistola para su marido, Tom, que las colecciona. No te quedas muy convencido con semejante historia así que bajas a su camarote para inspeccionarlo. Entre las sábanas que hay en un armario encuentras

una carta aparentemente dirigida a Rose en la que una mujer llamada Lola le cuenta cómo intervino, engañada, en la trampa que le tendió un tal Karaboudjan a su antiguo novio, Raphael Lambert. Al volver a la cubierta superior ves cómo tiene lugar un accidente: la barandilla en la que está apoyada Suzanne cede y ésta cae al agua. Rápidamente coges el salvavidas que hay a la derecha de la barandilla rota y se lo lanzas a Suzanne. Mientras la están subiendo a bordo de nuevo, te das cuenta de que uno de los cabos que sujetaba la barandilla ha sido cortado limpiamente, tratándose, sin duda, de un intento de asesinato. Poco después ella misma te confirma que alguien pretende asesinarla, pero te aclara que sólo sospechaba de Niklos Karaboudjan y está muerto. Te muestra una carta de Agnes en la que la anciana sospechaba que lo que la estaba enfermando en realidad eran las propias medicinas que Niklos la daba. Te pide ahora que le traigas su caja de cosméticos para que pueda arreglarse un poco. Primero te diriges a la lavandería con la intención de coger algo de ropa seca y entonces reparas en un pequeño cuenco, que examinas, encontrando una pequeña llave. Vas al camarote de Suzanne y ves que alguien lo ha revuelto todo, dejando sólo una pequeña caja de música. La abres y, con la llave que acabas de encontrar, le das cuerda. Después bloqueas a la bailarina con los dedos y sigues dando cuerda. Un cajón secreto aparece y, en él, una carta. Cuando la lees ves que alguien le dice a Niklos que ya ha realizado un trabajo sucio que él le pidió.

Cuando vas a buscar a Suzanne para que te aclare todo este lío ves que Rebeca está amenazando con una pistola a Dick. Justo antes de que dispare el arma Daphne lanza su bolso y golpea a Rebeca, quien cae al suelo. Recoges el bolso y se lo llevas a Daphne, quien te cuenta que su padre y su madrastra planearon matar a su tía Agnes para quedarse con toda su fortuna, pero que el testamento les dejó perplejos. Mientras vas paseando por la cubierta principal, pensando en todo lo que ha pasado últimamente e intentando atar cabos, una voz proveniente de un camarote te llama. Es el padre Fabiani, quien te confía que para él, el asesino de Niklos fue Suzanne. Otros tres personajes hacen lo mismo que el padre: Rebeca, para quien la culpable es Rose, Rose, que dice que fue Rebeca, y Daphne, que cree que fue el padre Fabiani. Te encuentras a Dick cerca de allí y te cuenta que ayer vio a Tom, que llevaba un gran cuchillo, y a Rebeca hablando entre susurros. Vas hacia tu propio camarote y allí ves que alguien te ha dejado una nota en el suelo. Se trata de Héctor, quien te pide que vayas urgentemente a su camarote. Al llegar allí le encuentras moribundo diciendo con grandes esfuerzos, entre estertores, algo sobre Niklos, el asesino y el muerto. Después muere.

Vas a la cocina, que encuentras vacía. Encima de una repisa hay un abrelatas, que coges. En el suelo ves una trampilla. Al abrirla descubres que se trata de un montacargas, que te lleva hasta un almacén en la bodega del barco. Recoges allí una palanca que está apoyada contra unas cajas. Ayudándote de ella abres un tablón que alguien ha removido. Dentro del hueco que queda debajo del tablón encuentras una caja con película de cine. Después, registrando las cajas que hay allí, abres una que no parece contener nada sospechoso. Contiene latas de conserva de sopa de cangrejo. Abres una y, en vez de la sopa, encuentras una granada de mano. Te diriges hacia la sala de máquinas y coges el destornillador que está encima de un bidón. En la sala de fumadores recuerdas que hay un proyector de cine, que tendrás que sacar un poco hacia afuera (está metido en un armario) para poder usarlo. Colocas la bobina de película que has encontrado en su sitio y pulsas el botón de encendido. Nada ocurre. Usando el destornillador sobre los tornillos de la tapa del proyector la abres y, después de comprobar que todas las lámparas funcionan correctamente (usa el interruptor de encendido), vuelves a cerrarla. Ahora, al pulsar el interruptor verás la película: en ella, Dick y Niklos están juntos, muy jóvenes. Ambos guardan

un gran parecido. Con ellos está una mujer que no conoces y un muñeco de ventrílocuo. Al ir hacia el puente, al pasar junto a la sirena que hay en la unión de los dos pasillos de la cubierta principal, ves a Daphne. Te da una nota de Suzanne en la que te dice saber quién es el asesino y que quiere verte lo antes posible. Cuando llegas a su camarote descubres su cuerpo sin vida tendido en el suelo. Te fijas en el cuerpo y, cerca de la mano extendida, ves que ha escrito unas iniciales arañando la madera con las uñas. Las iniciales son "N.K.". Tienes la obligación de contarle lo sucedido al capitán del barco, así que te diriges hacia su camarote. Una vez allí ves que en su librería hay un libro que se llama "Manual Técnico de Karaboudjan". Te fijas en el libro y en su lomo puede leerse la letra "A". Lleno de curiosidad lo abres y ves que hay un croquis de las cubiertas del barco y que, indicando con una flecha una estancia que no debiera existir, está escrita la palabra "INCAL". Recuerdas que en la estantería del despacho de Niklos hay unos libros similares, incluso tienen letras en el lomo. Bajas al despacho y colocas en orden los libros, incluyendo el que llevas, para que pueda leerse la palabra INCAL. De repente se abre una puerta oculta que sin duda debe dar a la estancia indicada en el croquis del libro.

Te decides a investigar la estancia oculta y, al entrar, un tipo sale de la oscuridad y, confundiéndote con Karaboudjan, empieza amenazarte y a pegarte. Te defiendes y tras una larga pelea consigues tumbarle (con el botón derecho del ratón pegas y con el izquierdo esquivas). Al registrarle encuentras una carta con un contrato de la mafia a nombre de Niklos Karaboudjan. Te llaman la atención varios carteles que hay en las paredes de la habitación que te recuerdan la actuación que viste en la película de cine. Encima de unas cajas ves el muñeco de ventrílocuo de la misma película. Lo coges. Subes ahora y buscas a Daphne en la sala de fumadores. Le enseñas el muñeco y ella recuerda un suceso que ocurrió siendo muy pequeña y que nunca reveló a nadie porque pensó que sólo se había tratado de un mal sueño. En ese sueño-recuerdo, que transcurrió durante una noche de tormenta, su padre, Niklos, fue asesinado y el muñeco hablaba algo acerca de una nueva vida juntos. A partir de aquel día Niklos rehuyó a su hija y poco después la ingresaron en un internado.

En ese momento entra el capitán para anunciarte el próximo atraque del barco. Le pides que reúna a todos los invitados y que no permita que nadie abandone el barco. Una vez reunidos todos, y tras un breve resumen de los pasos que has dado en tu investigación, señalas al culpable. Es Dick.

En realidad se trata de Dimitri, el ventrílocuo, disfrazado como Dick. Él mismo contará cómo, durante una actuación, conoció a Mercedes, la primera esposa de Niklos. Se enamoraron y convirtieron en amantes. Cuenta también cómo Mercedes planeó asesinar a Niklos, que fue lo que vio en realidad Daphne. Así Dimitri asumió la personalidad de Niklos durante algo más de un año. Un día descubrió que Mercedes tenía un amante y, con la ayuda de Héctor, la asesinaron, preparando el accidente de coche del que sabías por el recorte de prensa. Durante una épcca interpretó el papel de esposo afligido mientras gastaba todo el dinero de Niklos. Al cabo del tiempo conoció a Rebeca. Al irse acabando el dinero recuerdan a la vieja tía de Niklos, Agnes, poseedora de una inmensa fortuna. Deciden asesinarla para hacerse con ella y así, tras la lectura del testamento de Agnes, descubren a Dick, su perdido hijo ilegítimo, que hereda la práctica totalidad de la fortuna. Así es como planean el asesinato de Dick a bordo del barco y Raoul no tiene mayor papel en toda la historia que el de coartada, siguiendo las pistas que cuidadosamente le ha ido dejando Dimitri adrede. Finalmente, Dimitri es arrestado.

**Fin**


Plano de las cabinas del
VELERO
KARABOUDJAN
Tonelaje: 690
Eslora: 145 pies
Manga: 32 pies 3 pulgadas
Calado: 20 pies
CAPITAN
SIMON
VANMULLER
CUBIERTA SUPERIOR
A
CUBIERTA PRINCIPAL
B C D E F G H I J
CUBIERTA INFERIOR
K L M N O P Q R S
SENTINA
T U V W X
CUBIERTA SUPERIOR A Cubierta Superior
CUBIERTA PRINCIPAL
B Cubierta.
C Lavadero.
D Cabina de Niklos y de Rebeca Karaboudjan.
E Cabina de Daphnée Karaboudjan/Suzanne Plum.
F Cabina del Padre Fabiani/Désiré Grosjean.
G Puente.
H Cabina de Raoul Dusentier/Julio Esperanza.
I Cabina de Tom y Rose Logan.
J Cabina del Capitán Simon Vanmuller.
CUBIERTA INFERIOR
K Vestíbulo.
L Bar.
M Comedor.
N Salón.
O Galera.
P Ropero.
Q Armario.
R Vestíbulo.
S Pasillos.
SENTINA
T Sala de Máquinas.
U Vestíbulos.
V Cabina de Héctor, el Mayordomo.
W Estudio de Niklos Karaboudjan.
X Despensa:
Depósito Legal: M-1952-1992

# PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
```

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

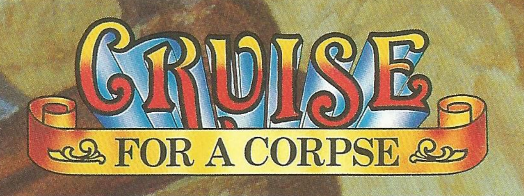
```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

**AVISO**
**CERTIFICADO DE GARANTÍA**
Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:
**MD LASER (DPTO. TÉCNICO)**
Telf. (91) 320 59 06
DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

**Próxima entrega:**
**con el fascículo nº 19, el Maxijuego**
**• KNIGHT OF THE SKY**

**LÍNEA CALIENTE**
**ERBE**
(Nuevo teléfono)
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC
**ERBE**
Telf. (91) 528 83 12
DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

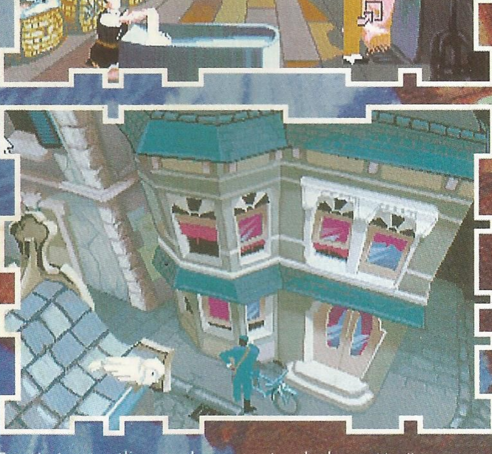



## ¡TOMA PARTE EN UN MISTERIOSO ASESINATO EN ALTA MAR!

Cruise for a Corpse utiliza el exclusivo sistema Cinematique™, diseñado por Delphine para ofrecer al usuario un sencillo entorno de juego de apuntar y pulsar. El sistema Cinematique™ ha sido renovado desde que fue utilizado con Operation Stealth y Future Wars, para mejorar la jugabilidad y aumentar las opciones disponibles.

- Tamaño de los personajes duplicado (en todas las versiones).
- Juego completamente controlado por ratón.
- Menús desplegables en ventanas.
- Juego interactivo en tres dimensiones.

Tomarás el papel del inspector Raoul Dusentier que ha sido invitado a un crucero de placer por el Mediterráneo. Pero, tan pronto como comienza el crucero, te verás envuelto en la investigación de un escandaloso crimen, ¡el asesinato de tu anfitrión!



Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.




 KIXX, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 625 3311

DER GRÜNE PUNKT